A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

BLADES OF STEEL™

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Blades of Steel™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1990 Konami

Printed in Japan
Stampato in Giappone

NES-VS-AUS

HOW TO PLAY

BLADES OF STEEL™

KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

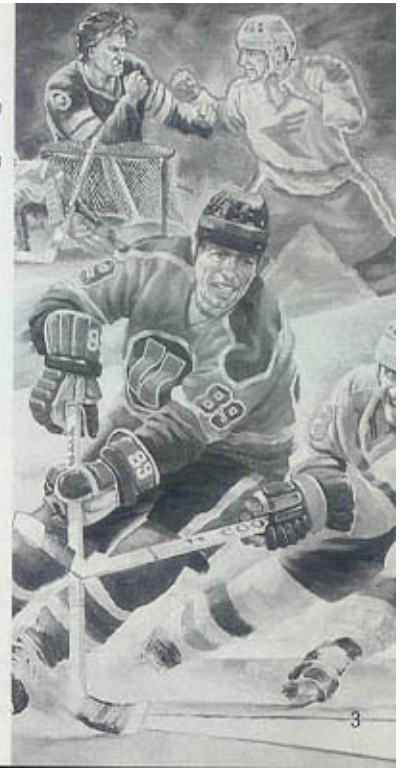
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of Blades of Steel, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/ HOW TO BEGIN 4
GAME SCREEN 5
OFFENSIVE & DEFENSIVE CONTROLS 6
LEAGUE RULES 7
THE FIGHT SCENE 8
PENALTY SHOTS & OVERTIME PLAY 9
TAKING CARE OF YOUR GAME 10



WELCOME TO THE BIG TIME

After a hard nosed season in the teeth smashing NHL farm system, you've finally slap shot your way into the pros. Now you're just another no name rookie up against the finest fore-checkers ever to grace the rink.

You've got confidence, and with stick in hand you're looking to bring home the cup, win MVP, make the covers of major sports magazines, and date a beautiful New York model (not necessarily in that order).

But you'll soon learn that in this league nothing's ever given to you, and before you can reach your goals—you gotta score 'em! You've gotta possess both the artful skill of a finesse player and the bone crushing brutality of an enforcer. You've gotta defend the goal against unrelenting power plays. And finally, defend yourself when anger flares, gloves come off, and fists start flying.

So strap on Blades of Steel, and prepare to make a name for yourself. Or be put on ice by the hottest hit men in hockey!

HOW TO BEGIN

Blades of Steel consists of three grueling periods laced with non-stop action. Use the SELECT Button to choose either (1) or (2) player mode, then hit the START Button.

One Player Mode: If only one player takes the ice, you'll face off against tough computer competition. Begin by pressing the SELECT Button for "Exhibition" or "Tournament" play. Press A Button to lock on your selection.

Next, use the SELECT Button to decide on one of three challenging levels—Junior (for beginners), College (for intermediate) or Pro (for advanced). Lock on your choice with the A Button.

Finally, press the SELECT Button to choose the team you wish to captain, and again lock on with A Button. Then select the team name for your computer opponent by repeating this step.

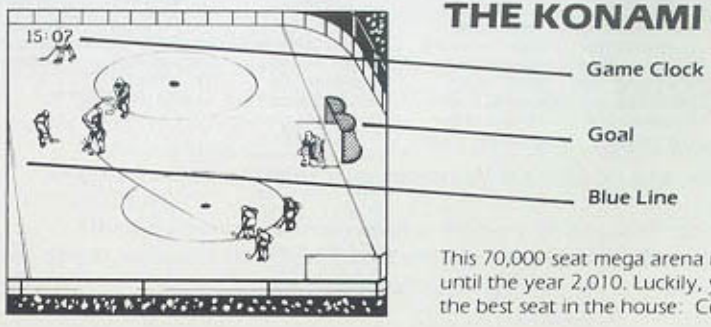
Note: If you've chosen the Tournament mode, the computer will automatically select the opposing team. At the conclusion of the Tournament selection process, hit the START Button to display the pairings.

Two Player Mode: If you're challenging a friend, you both pick a team using the SELECT Button, locking on with the A Button. In two player mode you cannot select Tournament play or Level.

If for any reason you want to change your selections in either mode before the game begins, hit the B Button to repeat the process.

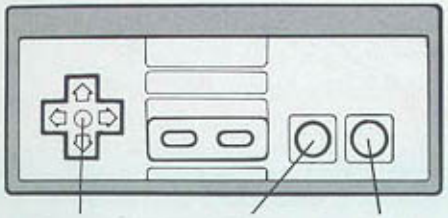
When all decisions are final, press the A Button to bring the teams onto the ice for a stick slashing good time!

THE KONAMI ARENA



This 70,000 seat mega arena is sold-out until the year 2,010. Luckily, you've got the best seat in the house: Center Ice.

OFFENSIVE CONTROL

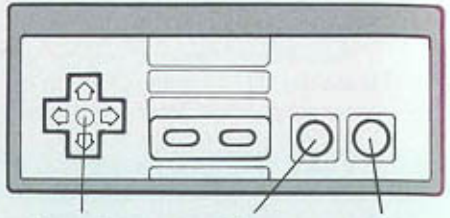


Control Pad
Press to maneuver player with puck in eight different directions.

B Button
Aim the player controlling the puck toward a teammate, then press B Button to make a precision pass.

A Button
Press to shoot. Note: Shots are automatically aimed at the moving arrow in front of the defender's goal.

DEFENSIVE CONTROL



Control Pad
Press to maneuver flashing defender in eight different directions. Also press to control your goalie who should be kept in line with the moving arrow at all times. Note: Press UP and DOWN to move goalie left and right. Press LEFT and RIGHT to move him in and out.

B Button
Press to switch control of your flashing man to the defender nearest the puck.

A Button
Not used when you're on defense.

RULES OF ENGAGEMENT

FACE-OFFS

At the beginning of each period, and after icing calls, the ref will line up the teams for a traditional, quick wristed face-off. The first player to hit the B Button when the puck is dropped will get the first shot to strike offensively.

ICING CALLS

Icing occurs when a player shoots from his own territory and the puck slides the length of the rink, past the opposing team's goal, without being touched. When the opponent takes control of the puck from behind his net, icing will be whistled and a face-off will occur.

SLASHING & CHECKING

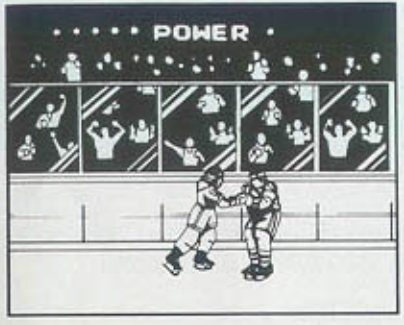
If a player gets too rough (if that's really possible in this sport) a fight will break out or a penalty will be called. This usually happens if you repeatedly check the opponent.

If there's a fight, the screen will switch to a battle mode, and the loser of the fight will be sent to the penalty box for a set time (see page 8 for details).

If there's a penalty called, a penalty shot will be awarded to the player who was victimized by the slasher (see page 9 for details).

YOU GOTTA FIGHT (For Your Right To Victory)

Hockey greats are generally known to have short fuses, and in Blades of Steel, that stereotype explodes into full blown fight scenes when the fore-checking gets outta control!



HOW TO DUKE IT OUT

Get in your best shots by punching B Button. To cover up and protect your good looks, press A Button for the classic rope-a-dope stance.

Also use the CONTROL PAD, pressing UP or DOWN together with the B Button to throw blows to either the chin or stomach. And press together with the A Button to raise or lower your guard.

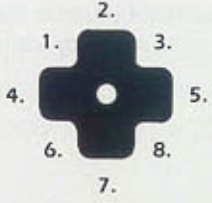
By the way, if you lose the fight and get knocked on your tail, you'll be sent to the penalty box, giving your opponent a Power Play. Your team won't return to full strength until a referee blows the whistle.

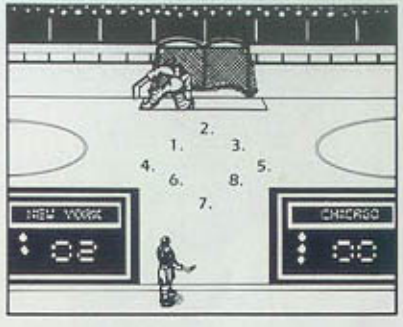
THE PENALTY AND OVERTIME SCENE

If a fight breaks out and the ref intervenes before fists are bruised, a penalty shot will be awarded. If a game ends tied, 5 overtime bonus shots are taken by each team, with the victor ultimately decided by the guy with the most extra goals. If the game remains evenly knotted after the 5 shots, it's on to a one shot Sudden Death finale!

HOW TO TAKE CONTROL DURING PENALTIES AND OVERTIME

If you're the slap shooter, use the CONTROL PAD to aim your shot, then press B Button. If you're defending the net, use the CONTROL PAD together with the B Button to try and block the shot. NOTE: By using the CONTROL PAD, there are eight different points you can shoot at or defend.





Control Pad directional numbers correspond with numbers in illustration.

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

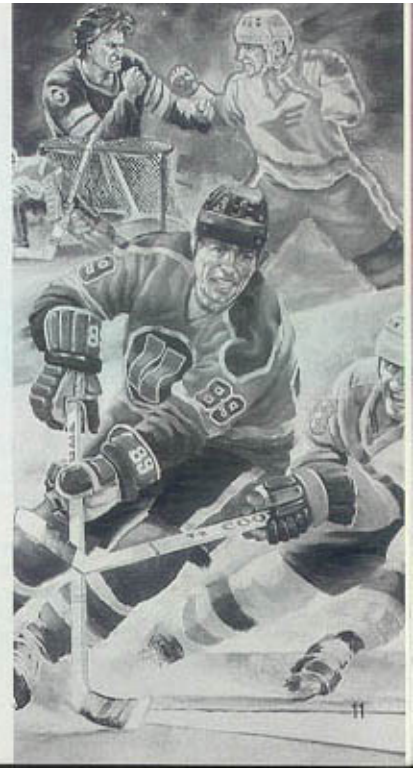
• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

CONGRATULAZIONI!

Ora possiedi la versione autentica di Blades of Steel, uno dei giochi Konami più popolari. Ti suggeriamo di leggere con attenzione questo manuale di istruzioni prima di iniziare il gioco.

INDICE

INTRODUZIONE/
COME INIZIARE IL GIOCO 12
IL CAMPO DI GIOCO 13
CONTROLLI PER LA DIFESA
E PER L'ATTACCO 14
REGOLAMENTO DELLA FEDERAZIONE 15
SCENARIO DELLA PARTITA 16
PENALITA' E TEMPI SUPPLEMENTARI 17
CURA DEL GIOCO 18



FINALMENTE CE L'HAI FATTA !

Hai dato il meglio di te stesso e finalmente dopo un lungo rodaggio nella catergoria Juniores sei finalmente riuscito a entrare nella categoria Professionisti. Per il momento peró non sei che uno dei tanti nuovi arrivati che dovrá misurarsi contro i piú abili e agguerriti attaccanti che mai si siano esibiti su una pista di Hockey.

Tu peró ti senti molto sicuro di te e armato della tua mazza ti batterai per conquistare la coppa, vincere l'MVP, e reso ormai famoso su tutte le maggiori riviste specializzate, conquistare i favori di una bellissima quanto celebre modella.

Ma non farti illusioni ! Scoprirai presto che questo sport é riservato a chi ha vera grinta e prima di emergere dovrai ..... segnare davvero ! Dovrai possedere la grazia di un pattinatore artistico e la brutalitá di un difensore agguerrito. Dovrai difendere la rete contro tiri di enorme potenza e dovrai altresi riuscire a difenderti quando scoppieranno i conflitti sulla pista e cominceranno a volare pugni e cazzotti.

Coraggio quindi ! Questa é la tua occasione per farti un nome o mordere il ghiaccio sotto i colpi dei piú agguerriti atleti di Hockey.

COME INIZIARE IL GIOCO

Blades of Steel consiste di tre durissime riprese cariche di azioni fulminee quanto incessanti. Premi il pulsante SELECT per scegliere il modulo per 1 o 2 Giocatori e confermalo poi premendo il pulsante START.

PER 1 GIOCATORE: Scegliendo questo modulo avari come avversario il computer in una sfida senza esclusione di colpi. Per iniziare premi il pulsante SELECT e scegli il livello "Exhibition" o "Tournament"; conferma premendo il pulsante A.

Scegli poi il livello di difficoltá (Junior per i principianti, College per intermedi e Pro per i professionisti) premendo il pulsante SELECT di nuovo e confermando la tua scelta premendo il pulsante A.

Infine procedi con la scelta della squadra di cui sarai il capitano e confermala con il pulsante A. In ultimo seleziona il nome della squadra avversaria seguendo la stessa procedura.

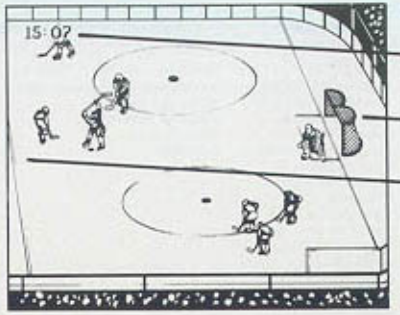
Nota: se avrai scelto il livello Tournament il computer assegnerá il nome della squadra avversaria automaticamente. Al termine della procedura di selezione per il livello Tournament premi il pulsante START per vedere le formazioni.

PER 2 GIOCATORI: Se vorrai sfidare un amico ognuno di voi sceglierá una squadra premendo il pulsante SELECT e confermando la scelta con il pulsante A. Il modulo per due giocatori non permette l'accesso al livello Tounament.

Per cambiare la selezione, sia nell'uno che nell'altro modulo di gioco, prima dell'inizio della partita premi il pulsante B per ripetere la procedura di selezione.

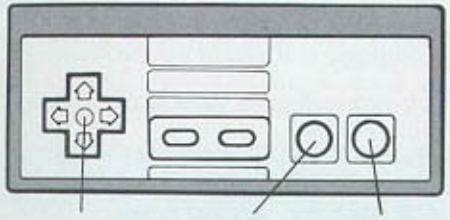
Terminate tutte le selezioni premi il pulsante A per fare entrare in pista le squadre e dare inizio al divertimento !

LA PISTA KONAMI



Questo anfiteatro della capienza di 70,000 posti registra già il Tutto Esaurito fino all'anno 2010. Per fortuna che tu hai il posto migliore di tutti: Centro Pista.

CONTROLLI PER L'ATTACCO

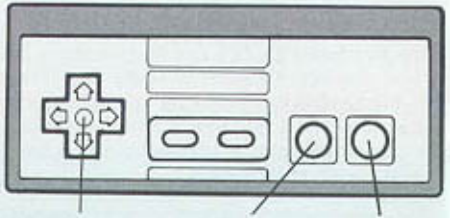


Pulsantiera di Controllo
Serve a muovere il giocatore col disco in 8 direzioni diverse.

Pulsante B
Posiziona il giocatore che controlla il disco in direzione di uno dei compagni di squadra e premi il pulsante B per effettuare un passaggio di precisione.

Pulsante A
Per tirare Nota: I tiri vengono diretti automaticamente verso la freccia in movimento davanti alla rete avversaria.

CONTROLLI PER LA DIFESA



Pulsantiera Direzionale
Serve per manovare il difensore che lampeggia in otto direzioni diverse. Serve anche per controllare il tuo portiere, il quale deve essere sempre in corrispondenza della freccia in movimento. Nota: premi UP e DOWN per spostare il portiere a sinistra o a destra. Premi LEFT e RIGHT per spostarlo dentro e fuori della rete.

Pulsante B
Premi per trasferire il controllo del tuo uomo al difensore più vicino al dischetto.

Pulsante A
Non viene usato in difesa.

REGOLAMENTO

INGAGGI

All'inizio di ogni ripresa e dopo ogni congelamento l'arbitro riunisce le due squadre per un tradizionale rapido ingaggio (Face Off). Il primo tiro in attacco toccherà al giocatore che riuscirà a premere il pulsante B nel momento in cui il disco cadrà sulla pista.

INGAGGI

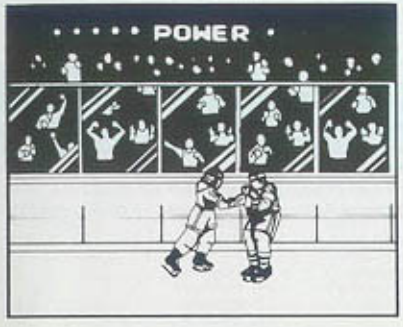
Un ingaggio si verifica nel momento in cui un giocatore effettua un tiro dalla sua area di gioco, il disco scivola per tutta la lunghezza della pista fino a superare la rete avversaria, e il portiere avversario ne prende il controllo da dietro la propria rete.

COLPI VIOLENTI E BLOCCAGGI

Se un giocatore diventa troppo violento (come se fosse possibile in una partita di Hockey) ci sarà un tafferuglio e l'arbitro dichiarerà una punizione. Questo si verifica in genere a seguito di un ripetuto bloccaggio di un avversario.
In caso di tafferuglio il quadro si sposterà sul Battle Mode (Modulo Battaglia) e al perdente verrà assegnata una penalità per un periodo di tempo definito. (Ved. pag *16* per i dettagli relativi alle penalità).
Quando viene fischiata una penalità il giocatore vittima dei colpi avrà diritto a un tiro di punizione (Ved. pag *17* per i dettagli relativi).

LA VITTORIA VA CONQUISTATA

I grandi dell'Hockey hanno in genere un temperamento focoso e tanto più questo si verifica in Blades of Steel nel momento in cui il bloccaggio in attacco si fa troppo violento.



COME PRENDERE IL SOPRAVVENTO

Realizza i tuoi colpi migliori premendo ripetutemante il pulsante B.
Per coprirti e proteggerti il viso premi il pulsante A mantenendoti in posizione di difesa.
Per colpire al mento o allo stomaco premi i tasti UP o DOWN sulla pulsantiera di controllo contemporaneamente al pulsante B.
Per abbassare o alzare la guardia premi invece i tasti UP o DOWN contemporaneamente al pulsante A. A proposito, se ti farai stendere ti verrà imposta una punizione e la squadra avversaria giocherá in vantaggio. La tua squadra invece non tornerá alla normalitá fino al fischio dell'arbitro.

PENALITA' E TEMPI SUPPLEMENTARI

Se durante una mischia l'arbito interviene prima che vengano sferrati dei colpi verrà concesso un tiro di punizione. Se il punteggio finale é pari ognuna della due squadre effettuerá 5 tiri extra e la squadra vincitrice sará quella con il maggior numero di reti realizzate con quei tiri. Se tuttavia il punteggio anche in questo caso rimarrá pari l'esito verrá deciso con un tiro finale "Sudden Death".

Se sei tu ad effettuare il tiro serviti della Pulsanteiera di Controllo per prendere bene la mira e premi poi il pulsante B. Se invece stai difenendo la rete usa la Pulsantiera di Controllo contemporaneamente al Pulsante B
per cercare di bloccare il tiro.
Nota: La Pulsantiera di Controllo ti permette di tirare in otto direzioni diverse o di difendere altrettante posizioni.

I numeri direzionali sulla Pulsantiera corrispondono ai numeri indicati nell'illustrazione

CURA DELLA TUA CARTUCCIA KONAMI

* Questa é una cartuccia di alta precisione dotata di circuiti elettronici estremamente complessi. Non esporla a temperature eccessive, non urtarla o farla cadere e non tentare di aprirla o smontarla.

* Non toccare i connettori dei terminali e non bagnarli poiché i circuiti potrebbero esserne danneggiati.

* Spegni SEMPRE la Consolle del NES prima di estrarre o introdurre la cartuccia.

* Non inserire mai le dita od oggetti metallici nella parte terminale del connettore di espansione poiché questo potrebbe causare danni o malfunzionamenti.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Italiano

⚠ ATTENZIONE ⚠

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non usare un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione con il tuo Nintendo Entertainment System (NES) o con i giochi studiati per il NES. Video giochi con scene o schemi statici possono danneggiare permanentemente uno schermo televisivo. Interrompendo un gioco per un periodo di tempo prolungato e ponendolo in pausa potresti causare un danno simile. Nintendo declina qualsiasi responsabilità per danni causati da quanto sopra descritto in quanto tale problema non è collegato a difetti di produzione della Consolle o dei giochi. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezione televisiva. Per ulteriori dettagli rivolgiti al tuo negozio di fiducia.